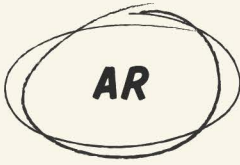


AUGMENTED REALITY (AR)



VIRTUAL REALITY (VR)

Ποιες είναι οι βασικές διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στην επαυξημένη και στην εικονική πραγματικότητα;



Τεχνολογία που εισάγει ψηφιακά αντικείμενα στον πραγματικό κόσμο σε πραγματικό χρόνο. Είναι ένα διαδραστικό περιβάλλον που βασίζεται στην πραγματικότητα και χρησιμοποιεί τις δυνατότητες της οθόνης, του ήχου, του κειμένου και των εφέ που παράγονται από υπολογιστή, για να βελτιώσει την πραγματική εμπειρία του/της χρήστη/στριας.



Η χρήση τεχνολογίας υπολογιστών για τη δημιουργία ενός προσομοιωμένου περιβάλλοντος. Οι χρήστες/στριες «μπαίνουν» σ' ένα εικονικό περιβάλλον και μπορούν να αλληλεπιδρούν με τρισδιάστατους κόσμους, αντί να παρακολουθούν μια δυσδιάστατη οθόνη.



Εξοπλισμός: smartphones, tablets, γυαλιά ή οθόνες προβολής AR.



Εξοπλισμός: γυαλιά/μάσκα VR (VR headset) ή/και επιπρόσθετος εξοπλισμός, όπως χειριστήρια.



Χρήστες/στριες: μπορούν να τροποποιήσουν την πραγματικότητά τους προσθέτοντας ή αλλάζοντας αντικείμενα.



Χρήστες/στριες: μπορούν να εμπυθιστούν πλήρως στον εικονικό κόσμο, για παράδειγμα μπορούν να πιάσουν αντικείμενα αλλά δεν τα αισθάνονται.

AR vs VR

Συντελεστές ανάπτυξης μαθησιακού αντικείμενου
Συντονισμός ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης: Σταυρούλα Αντωνοπούλου
Σύλληψη – Δημιουργία – Τεχνική Σχεδίαση & Ανάπτυξη: Ράλια Θωμά
Παιδαγωγική επικύρωση αντικείμενου: Μαριάνθη Οικονομάκου
Μεταφορτωτής: Μάριος Στυλιανού
Δημιουργία περιεχομένου: Wikimedia Commons/ flickr
Έκδοση 1.0
Μάιος 2025

Το παρόν αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 6010165, του Προγράμματος «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή 2021-2027» που υλοποιείται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο.